



Les règles fondamentales

⇒ LES RÈGLES D'OR

- But du jeu : Marquer plus d'essais que l'équipe adverse, en posant le ballon dans l'en-but adverse – ESSAI = 5 POINTS
- Respecter l'adversaire
- Lâcher le ballon dès que l'on est bloqué (on ne progresse plus) ou à terre
- Ne pas passer la balle en avant

⇒ LES RÈGLES DU JEU (RÈGLEMENT UTILISÉ LORS DE LA RENCONTRE)

❖ Composition des équipes

Équipes mixtes ou non de **6 joueurs** (avec remplaçants) Remplacements illimités en demandant à l'éducateur arbitre.

❖ Les droits des joueurs

Tout joueur s'opposant de façon illégale (jeu dangereux, poussée non maîtrisée, plaquage au cou, tacle ou encore manque de respect, insultes) sera sanctionné d'une pénalité. Toute brutalité (volontaire) sera sanctionnée d'une exclusion temporaire de 2 min ou d'une exclusion définitive en cas de récidive.

Un joueur peut plaquer, pousser, aider un partenaire, courir avec le ballon et peut le passer vers l'arrière.

❖ L'en-avant

Si un joueur commet un en-avant (le ballon tombe vers le camp adverse) ou fait une passe en-avant, le ballon sera rendu à l'adversaire à l'endroit de la faute par un lancement de jeu.

❖ La touche

Si le porteur du ballon sort hors des limites du terrain il y a Touche. Le ballon sera rendu à l'adversaire par un lancement de jeu à l'endroit où le ballon est sorti et à 3m de toutes lignes.

❖ Le plaquage

Le porteur doit libérer le ballon dès qu'il se retrouve au sol. Il est interdit de jouer le ballon au sol. Il faut impérativement se remettre debout pour pouvoir rejouer le ballon.

❖ La grappe

Lorsqu'un groupe de joueurs debout entoure le ballon, et si cette grappe devient immobile l'arbitre comptera jusqu'à 3 :

Si le ballon sort de la grappe le jeu se poursuivra.

Si le ballon ne sort pas le jeu reprendra par un lancement de jeu pour l'équipe qui aura avancé collectivement.

Tout joueur qui fera action d'écrouler le groupe de joueurs sera sanctionné d'une pénalité, voire d'une exclusion temporaire si cette action est répétée.

❖ Le hors-jeu

Tout joueur situé dans le camp adverse (entre le ballon et l'en-but adverse) est hors-jeu. S'il joue le ballon, il sera alors sanctionné d'une pénalité et le jeu reprendra par un lancement de jeu pour l'équipe non fautive.

Il faut toujours se trouver dans son camp (derrière le ballon) pour pouvoir jouer le ballon.



❖ Le passage en force

Si le porteur de balle entre en contact avec un joueur immobile cela engendre une faute de l'attaquant appelé « passage en force ».

Si le porteur de balle entre en contact avec un joueur mobile ceci n'est pas considéré comme un passage en force.

❖ Durée des rencontres

Peut évoluer suivant le nombre d'équipes engagées : 2 x 5min (-10ans, -13 ans, -16 ans et + de 16 ans).

⇒ L'EQUIPEMENT

Équipement sportif ne craignant pas la boue. Pas de chaussures à crampons.

Dimension du terrain : 20m x 30m (- 13 ans) et 25m x 35m (-16 ans et + de 16 ans)

Ballon utilisé : ballon ovale de taille 4 (- 13 ans) et taille 5 (-16 ans et + de 16 ans)

⇒ APRES LE MATCH

Les joueurs se serrent la main en remerciant les adversaires, ils se rassemblent tous (joueurs, remplaçants et accompagnateurs de l'équipe) autour de l'éducateur arbitre pour la remise des points.

⇒ VICTOIRES

Les points de la victoire : 2 points seront attribués à l'équipe qui aura marqué le plus d'essais. En cas d'égalité les points seront partagés : 1pt pour chaque équipe.

L'équipe qui perd n'obtient pas de point de victoire.

⇒ COOPERATION

Les points de coopération : 1 point de coopération pourra être attribué à chaque équipe si : Tous les joueurs, garçons et filles, participent activement au jeu. Les joueurs se font des passes lorsqu'ils sont attrapés ou plaqués. Les joueurs s'entraident lorsqu'une grappe est formée.

⇒ FAIR-PLAY

Les points de fair-play :

1 Point de fair-play pourra être attribué à chaque équipe si :

- Tous les joueurs, remplaçants et accompagnateurs ont manifesté un bon comportement, sur et en dehors du terrain.
- Aucun joueur n'a contesté les décisions de l'arbitre, ni a eu de geste antisportif verbalement ou physiquement.
- L'accompagnateur à encourager son équipe sans contester les décisions de l'arbitre